USER'S MANUAL

PC-9800シリーズ

SystemSoft

◉はじめに

　このたびは、『インペリアル・フォース』をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。
　このマニュアルの構成は、以下のようになっています。

1．必要機器
　『インペリアル・フォース』の商品構成、必要機器について説明しています。

2．ゲームを始める前に
　ゲームを始める前に行う必要のあるMS-DOSの組み込み作業について説明しています。

3．PC-9801Nユーザーの方へ
　PC-9801Nユーザーの方への初期設定、注意などを説明しています。

4．『インペリアル・フォース』の遊び方
　『インペリアル・フォース』の概要を説明しています。

5．『インペリアル・フォース』の起動
　『インペリアル・フォース』の起動方法を説明しています。

6．ゲーム画面
　『インペリアル・フォース』の画面構成からゲームの終了方法までを説明しています。

7．ファンクションメニューの選択と内容
　ファンクションメニューの役割について説明しています。

8．艦船の生産および艦隊編成について
　星系メニューの役割について説明しています。

9．艦隊メニュー
　艦隊メニューの役割について説明しています。

◉目次

1 『インペリアル・フォース』をプレイするために必要なもの

プレイする前に必ずお読みください。製品構成、必要ハードウェアについて書かれています。

1) パッケージの中身を確認してください【製品構成】

『インペリアル・フォース』のパッケージには、以下のものが納められています。

①『インペリアル・フォース』ゲームディスク	1枚
②『インペリアル・フォース』ユーザーズマニュアル	1冊
③リファレンスカード	1枚
④アンケートはがき	1枚
⑤ソフトウェア保証書	1枚

2) プレーするために必要な機器【ハードウェア構成】

『インペリアル・フォース』をプレイするには、以下の機器が必要です。

●パソコン本体（以下のパソコンのいずれか）

①PC-9801 E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS
②PC-9801 UV/UX/LV/CV/ES/EX
③PC-98 DO

【注】
- PC-9801/U では動作しません。
- PC-9801 E/F/VF では、外付けの1MB タイプのディスクユニットが必要です。
- PC-9801 E では漢字 ROM ボードが必要です。
- PC-9801 N でも動作しますが、液晶画面ではゲームがプレイしずらい場合があります。
- ハードディスクには対応しておりません。

●必要ドライブ

2ドライブ必要です。

● 必要メモリ

パソコン本体には、640KB 以上の RAM が必要です。

● ディスプレイ

専用高解像度（640×400ドット）カラーディスプレイをご使用ください。

● 必要なＯＳ

NEC 製 MS-DOS システム（Ver 2.11、Ver 3.10、または Ver 3.30/A/B）が必要です。

【注】 • MS-DOS のシステムディスクは、次の製品型番のものをご用意ください。

Ver 2.11	PS 98-121/122/123
Ver 3.10	PS 98-125/127/129/011/012
Ver 3.30	PS 98-013/014
Ver 3.30A	PS 98-015/016
Ver 3.30B	PS 98-017/018

• MS-DOS のシステムディスクは、製品プログラムディスクにアクセスできるものを使用してください。

• ブランクディスクのメディアの種類はお買い上げの製品のメディアと同一のものをご用意ください。

• ハード本体に付属しているディスクは、MS-DOS のシステムディスクではありませんのでご注意ください。

3 快適にプレイを楽しむための機器【オプション機器】

次の機器があると、より快適なゲーム操作でプレイが楽しめます。
それぞれの機器の取り付けや設定の方法は、各機器に付いている取扱説明書をお読みください。

● マウス

①バスマウス　• NEC 純正 MS マウスセット及びそれと互換性のあるマウスセット

②シリアルマウス　• アスキー製シリアルマウスセット及びそれと互換性のあるマウスセット

ゲーム立ち上げ時は、バスマウスに設定されています。シリアルマウスへの切り替えはP.23を参照してください。

● FM音源ボード

PC-9801 E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS/ES では、サウンドボード（PC-9801-26K）が装備されている場合のみ、ゲーム中にサウンドがお楽しみいただけます。

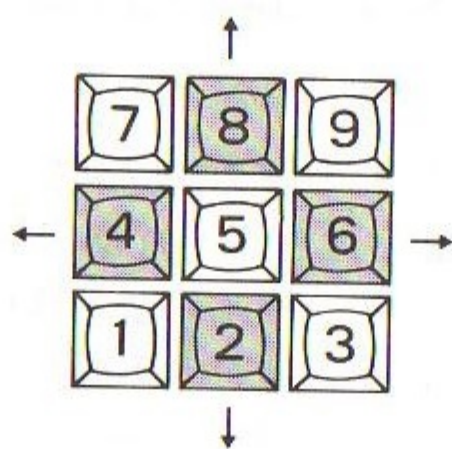
【注】 • PC-9801 UV/UX/CV/EX は、すでにサウンドボードが搭載されていますので、新たに用意していただく必要はありません。
• ミュージックジェネレーターボード（PC-9801-14）には対応していませんので、ご注意ください。

4 キーボードとマウスの基本操作

● キーボード

『インペリアル・フォース』で使用するキーと、その用途は以下の通りです。

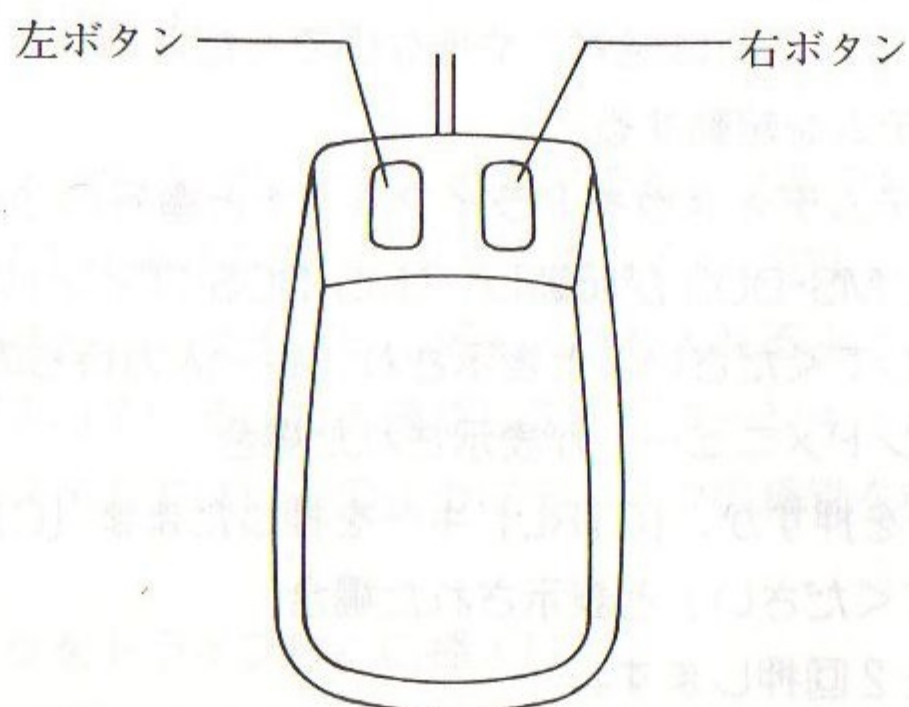
キー	本書での書き方	使用用途
↵キー	リターンキー	メニュー項目の切り替え メニューの選択確定
カーソルキー	カーソルキー	ビュースクリーン表示範囲の移動 ハイライト表示の移動
テンキー	テンキー	マス目の移動 ハイライト表示の移動
[ESC]	[ESC] キー	メニュー選択のキャンセル
ファンクションキー	[f・1] ～ [f・10]	ファンクションメニューの選択

《テンキーによるハイライト表示およびカーソルの移動方向》

● マウス

マウスに付いている2つのボタンで、「選択」「取り消し」の決定を行います。

左ボタンを押すことを"左クリックする"といい、画面に表示されているメニューやコマンドを選択するときに行います。

右ボタンを押すことを"右クリックする"といい、コマンドやメニューの選択をキャンセルするときに行います。

《マウスの左右ボタン》

2 ゲームを始める前に

本製品は、そのままでは起動しません。ゲームを行うためには、MS-DOS の組み込みを行う必要があります。また、ゲームデータを保存しておくための「ユーザーディスク」作成の必要もあります。ゲームを始める前に「1」から「3」までの手順を必ず実行してください。

---

1) MS−DOSの起動

ユーザーディスクの作成と MS-DOS の組み込みは、MS-DOS を使って行います。そのためには、まず MS-DOS を起動させる必要があります。手順は次のとおりです。

1．日本語 MS-DOS のシステムディスクを用意する。

日本語 MS-DOS のシステムディスクは、NEC 純正の Ver 2.11、Ver 3.10、または Ver 3.30/A/B をお使いください。

2．電源を入れる

ディスプレイ等の周辺装置に電源を入れた後、本体の電源を入れます。

このときディスクをセットしたままの状態で電源を入れますと、ディスクの内容が壊れることがあります。これは絶対にやらないでください。

3．MS-DOS のシステムを起動する

MS-DOS のシステムディスクをドライブA（1と番号のついた方）にセットします。しばらくすると MS-DOS が起動し、「MS-DOS コマンドメニュー」が表示されるか、「日付を入力してください」と表示され、キー入力待ちの状態になります。

1)「MS-DOS コマンドメニュー」が表示された場合

[STOP] キーを押すか、[CTRL] キーを押したまま [C] キーを押します。

2)「日付を入力してください」と表示された場合

リターンキーを 2 回押します。

4．MS-DOS のコマンド入力待ち（A>と表示される）の状態になります。

※ MS-DOS がうまく起動しなかった場合には、リセットボタンを押してやりなおしてみてください。

2 ユーザーディスクの作成

ゲームを始める前に作っておく必要のあるのが、ユーザーディスクです。

ゲームデータの入っている「ゲームディスク」は、データ保護のため他のデータを保存できないようになっています。このため、ゲームの途中データを保存するためのディスクが必要となります。

ユーザーディスクの作成は、以下の手順で行ってください。

1．MS-DOS を起動する

「1．MS-DOS の起動」にしたがって MS-DOS を起動させます。

2．ユーザーディスク用のディスクを用意する

ブランクディスク（新しいディスクまたは内容が消えてもよいディスクで、2HD と表示されたもの）を書き込み可能な状態（5″の場合はプロテクトシールをはがした状態、3.5″の場合はプロテクトノッチを閉じた状態）にし、ドライブB（2と番号がついた方）にセットします。

3．フォーマットする

MS-DOS のコマンド入力待ち（A>と表示される）の状態であることを確認し、次のように入力します。

A>FORMAT　B：↵

下線部をキーボードから入力します。大文字でも小文字でもかまいません。FORMAT と B：の間には1文字分のスペースを入力してください。

リターンキーを押すと、ドライブBにディスクを入れるようにと指示されますので、ブランクディスクが入っていることを確認して、リターンキーを押します。すると、両用ドライブ対応システムでは以下のようにディスクの種別を聞いてきます。

新しいディスクをドライブB：に挿入し
どれかのキーを押してください。
ディスクのタイプは　　1：640（KB）　　2：1（MB）

（※このメッセージは MS-DOS のバージョンによって多少異なります）

この画面が表示されたら、「2」（1MB）を入力してください。フォーマットを開始します。フォーマット作業が終了すると、次のようなメッセージが表示されます。

フォーマット中です………フォーマットが終了しました。
　　××××××　バイト　全ディスク容量
　　××××××　バイト　使用可能ディスク容量
別のディスクをフォーマットしますか（Y／N）？

「N」を入力して、フォーマットの作業を終えます。これでユーザーディスクの作成が完了しました。

3) MS－DOSの組み込み

本製品はご購入後、パッケージを開けて取り出したままのディスクでは起動することができません。次に説明する手順でゲームディスクにMS-DOSのシステムを組み込んでから、ゲームをプレイしてください（ユーザーが作成したユーザーディスクには、MS-DOSは組み込まないでください)。

1．MS-DOSを起動する
　「3－1　MS-DOSの起動」にしたがってMS-DOSを起動させてください。
2．『インペリアル・フォース』のゲームディスクを用意する
　『インペリアル・フォース』のゲームディスクを書き込み可能な状態（5″の場合はプロテクトシールをはがした状態、3.5″の場合はプロテクトノッチを閉じた状態）にし、ドライブB（2と番号がついた方）に入れます。
3．MS-DOSのシステムを組み込む
　MS-DOSのコマンド入力待ち（A>と表示されている）の状態であることを確認し、次のように入力します。

A>B：↵
B>SYSCOPY↵

下線部をキーボードから入力します。大文字でも小文字でもかまいません。また、文字と文字の間に空白を入れないように気をつけてください。
しばらくすると、次のようにメッセージが表示されます。

ドライブAに、MS-DOSのシステムディスクを入れてください。
ドライブBに、インペリアル・フォースのゲームディスクを入れてください。
準備ができたらどれかキーを押してください。

ここでリターンキーを押すと、ドライブが作業中であることを示す赤ランプが点滅し､「インストール中」と表示されます。インストールが終わると以下のメッセージが表示されます。

インペリアル・フォースのインストールを終了しました。
インペリアル・フォースのゲームディスクをドライブAにセットして、
本体のリセットボタンを押してください。

4．組み込みの終了

以上で、MS-DOSのシステムの組み込みは完了です。

ゲームディスクにはプロテクトシールを貼ってください。3.5″の場合には、プロテクトノッチを書き込み禁止に設定します。以後、ゲームディスクは書き込み禁止の状態でご使用ください。

3 PC-9801Nユーザーの方へ

ここでは、PC-9801 Nをお使いの方のための、MS-DOSの組み込み
（インストール）、ユーザーディスクの作成などの準備作業をおこないます

1) モード設定

PC-9801 Nをお持ちの方は、システムソフトの製品を使用する前に、必ずハード本体のモード設定を以下のように設定してください。なお、PC-9801 Nの画面ではゲームがプレイしずらい場合があります。

1．RAMドライブの使用	する
2．システム起動装置の指定	FD優先
3．第一ドライブの指定	FD
4．RAMドライブライトプロテクト	しない

【注】・モードの設定方法は、ハード本体に添付されているマニュアルを参照くださ

2) MS-DOSの起動

1．電源を入れる。

本体の電源を入れ、PC-9801 N添付のガイドブックを参照して、98 NOTEメニューを起動させます。

2．MS-DOSをRAMドライブに転送する

MS-DOSのシステムディスクの内容をRAMドライブに書き込むために、メニューの中から「FD→RAMドライブコピー」を選択し、↵キーを押します。フロッピーディスクドライブにMS-DOSのシステムディスクをセットし、↵キーを押します。

3．RAMドライブのMS-DOSを起動する

RAMドライブにMS-DOSのシステムディスクの内容が書き込まれたら、98 NOTEメニューから「システム起動」を選択し、↵キーを押します。しばらくするとMS-DOSのシステムが起動します。もしここでMS-DOSが起動しない場合は、

もう1度リセットボタンを押すか、「FD→RAMドライブコピー」をもう1度行なってください。MS-DOSが起動すると、次の2つの状態のうちどちらかが表示されます。それぞれ以下のように対処して、入力待ちの状態（プロンプトB＞が表示された状態）にします。

● **「MS-DOSのコマンドメニュー」が表示された場合、**
[STOP] キーを押すか、[CTRL] キーを押しながら [C] キーを押します。

● **「日付けを入力してください。」と表示された場合、**
ここではとりあえず↵キーを2回押します。

4．MS-DOSのコマンド入力待ち（B＞と表示される）の状態になります。以上でMS-DOSが起動しました。

3 MS-DOSの組み込み

ゲームディスクにMS-DOSのシステムを組み込みます。
PC-9801Nでは、MS-DOSシステムのインストールで、「SYSCOPY」コマンドに特別なパラメータを付加する必要がありますので、注意してください。
作業手順は以下の通りです。

1．MS-DOSを起動する
「4－2　MS-DOSの起動」に従ってMS-DOSを起動させてください。
2．『インペリアル・フォース』のゲームディスクを用意する。
フロッピーディスクドライブにディスクをセットします。この時、ディスクのプロテクトノッチを書き込み可能な状態にしておいてください。
3．MS-DOSのシステムを組み込む
画面にB＞と表示されている事を再度確認して、次の文の下線部を入力します。

B＞<u>A：</u>↵
A＞<u>SYSCOPY　B：　A：</u>↵

下線部をキーボードから入力します。大文字でも小文字でもかまいません。また、文字と文字の間に空白を入れないように気をつけてください。
しばらくすると、次のようにメッセージが表示されます。

ドライブBに、MS-DOSのシステムディスクを入れてください。
ドライブAに、インペリアル・フォースのゲームディスクを入れてください。
準備ができたらどれかキーを押してください。

ここでリターンキーを押すと、ドライブが作業中であることを示すランプが点滅し、「インストール中」と表示されます。インストールが終わると以下のメッセージが表示されます。

インペリアル・フォースのインストールを終了しました。
インペリアル・フォースのゲームディスクをドライブAにセットして、
本体のリセットボタンを押してください。

4．組み込みの終了
以上で、MS-DOSのシステムの組み込みは完了です。
ゲームディスクはプロテクトノッチを書き込み禁止に設定します。以後、ゲームディスクはプロテクトシールを貼ったままの状態でご使用ください。

4 ユーザーディスクの作成

MS-DOSシステムのインストールが終了したら、次にシナリオディスクの準備をおこないます。PC-9801Nでは、ユーザーディスクはRAMドライブを使用します。
作業手順は以下のとおりです。

1．MS-DOSを起動する
フロッピーディスクドライブにMS-DOSのシステムディスクを入れてリセットスイッチを押します。しばらくするとMS-DOSが起動し、「MS-DOSコマンドメニュー」が表示されるか、「日付を入力してください」と表示され、キー入力待ちの状態になります。
1)「MS-DOSコマンドメニュー」が表示された場合
[STOP] キーを押すか、[CTRL] キーを押したまま [C] キーを押します。
2)「日付を入力してください」と表示された場合
リターンキーを2回押します。
2．RAMディスクをフォーマットする
MS-DOSのコマンド入力待ち（A>と表示される）の状態であることを確認し、次のように入力します。

A>FORMAT B：↵

下線部をキーボードから入力します。大文字でも小文字でもかまいません。FORMATとB：の間には1文字分のスペースを入力してください。

リターンキーを押すと、ドライブBにディスクを入れるようにと指示されますが、そのままリターンキーを押します。すると、以下のようにディスクの種別を聞いてきます。

新しいディスクをドライブB：に挿入し
どれかのキーを押してください。
ディスクのタイプは　１：６４０（ＫＢ）　２：１（ＭＢ）
（※このメッセージはMS-DOSのバージョンによって多少異なります）

この画面が表示されたら、「２」（1MB）を入力してください。フォーマットを開始します。フォーマット作業が終了すると、以下のようなメッセージが表示されます。

フォーマット中です……フォーマットが終了しました。
××××××　バイト　全ディスク容量
××××××　バイト　使用可能ディスク容量
別のディスクをフォーマットしますか（Ｙ／Ｎ）？

「N」を入力して、フォーマットの作業を終えます。これでRAMドライブのフォーマット作業は終了し、ユーザーディスクの準備は終りました。

5 ゲームの終了

PC-9801Nでは、RAMディスクをユーザーディスクとして使用します。

セーブしてゲームを中断する時、それまでのゲームの記録は、RAMドライブに記録されています。もし、セーブ後電源を落としてもRAMドライブの内容は消える事はありませんが、他のソフトウェアを使用される場合やそのほかの万一のトラブルを避ける意味で、RAMドライブの内容をバックアップ用のフロッピーディスクに移す必要があります。

ゲームを始める前にバックアップ用のフロッピーディスクを用意しておいてください。バックアップの操作手順は以下のとおりです。

1．PC-9801N添付のマニュアルを参照して、98NOTEメニューを起動させます。

2．フロッピーディスクドライブに、バックアップ用のディスク（2HDタイプのもの）をセットします。

3．98 NOTE メニュー内の［3．RAM ドライブ→FD コピー］を選択し、⏎キーを押します。

4．PC-9801Nでは、フロッピーディスクをフォーマットした後バックアップしますので、フォーマットされていないディスクをセットした場合は、表示されるメッセージにしたがって、[Y] キーを押します。⏎キーを押すと、バックアップ作業が開始されます。

5．以上でバックアップ作業を終了します。

6 ゲームの再開

いったん終了したゲームを再び始める場合、セーブデータを、バックアップ用ディスクからRAMドライブに移します。操作手順は以下のとおりです。

1．PC-9801N添付のマニュアルを参照して、98 NOTE メニューを起動させます。

2．フロッピーディスクドライブにバックアップ用のディスクをセットします。

3．98 NOTE メニュー内の［2．FD→RAM ドライブコピー］を選択し、バックアップディスクのデータをRAMドライブに移します。

4．以上でバックアップ用ディスクのデータがRAMドライブに移りました。

4 『インペリアル・フォース』の遊び方

この章では、『インペリアル・フォース』の遊び方、その手順について説明しています。

1 『インペリアル・フォース』とは?

遥かな未来。銀河宇宙に広がる星々の間ではさまざまな宇宙種族が激しい対立を乗り越え、ようやく共存の時代を迎えていた。

星々はネットワークと呼ばれる巨大な瞬間物質転送機で結ばれ、それによって各種族の交流はかつてないほど活発に行なわれた。そして、各惑星で建造された宇宙艦隊は、新たな文明を求めて銀河中へと旅立っていった。

だが、彼らの共同体は思いもかけない形で崩壊した。宇宙の一部に空間の歪みが現れ、激しい宇宙震が発生したのだ。

この宇宙震によって多くの星が軌道をはずれ、また、消滅していった。超光速飛行や超光速通信は使用不可能となり、無事だった星もまったくの孤立状態となった。

そして、数百年が過ぎ、ようやく宇宙震から立ち直った星がいくつか現れた。すでに銀河宇宙は彼らの知っていた姿を失っていた。彼らは自分の母星の回りから宇宙図を作り直さなければならないような状態だった。しかし、彼らは残った星々に散らばる宇宙種族を再統一すべく、未知の宇宙へと乗り出して行ったのである。

●どんなゲーム?

上に述べたように『インペリアル・フォース』は、架空の銀河系を舞台とした戦闘シミュレーションゲームです。

8種族いる宇宙人の中から、ゲームの主人公となる1種族を選択し、その種族を繁栄させるべく努力します。ある程度の力がついたら敵と戦い、星々を占領しながら、最終的には全宇宙を征服するのがゲームの目的です。

ゲームの軸は、「時間」です。指令を出した後、タイムカウンターを進めることによってゲームが進行します。これにより、さまざまな出来事がリアルタイムで勃発し、臨場感あふれるシミュレーションをお楽しみいただけるようになっています。

●何人で遊ぶ?

一人でプレイします。

●**敵は？**

あなたが選択した種族以外の宇宙人です。

『インペリアル・フォース』では、人間プレイヤーとコンピュータプレイヤーが選択できる宇宙人は８種族（８カ国）です。ただし、各惑星にはその８種族を含む２０種族の宇宙人が設定されています。

2 ゲームの進め方

それでは、以下に簡単なゲーム進行手順を示しておきます。

1．あなたはまず、８種族の宇宙人の中から気に入った１種族を選択します。
　→《初期メニュー》（P. 22参照）

2．宇宙へ進出するための艦隊を生産します。
　→《生産指定》（P. 40参照）

3．ある程度の生産が完了したら艦隊を編成します。
　→《艦隊編成》（P. 42参照）

4．宇宙の探索に出かけます。艦隊が通過するまでは、宇宙が暗闇となっています。探索を続けることにより初めて宇宙がクリアになります。
　→《艦隊メニュー》（P. 48参照）

5．星を発見したら、「占領」を行います。自分の星から、10光年以内の星（P. 19参照）であれば、占領後ただちにネットワークと呼ばれる線が結ばれます。
　→《占領》（P. 49参照）

6．ネットワークを広げるべく努力を続けます。途中で敵と出会ったら、これと戦います。
　→《戦闘》（P. 49, 51参照）

7．すべての敵母星を征服したらゲーム終了です。

3 星系とネットワークの概念

「インペリアル・フォース」では、星系とそれを結ぶネットワークと呼ばれる線が、ゲーム上で重要な要素となります。ここではその簡単な説明を行ないます。

●**星系の必要性**

マップ上に散らばる星系たちは、以下の点で重要です。

①星系では艦船を生産できます。

②宇宙港のある星系では艦隊を編成・解体したり、補充を受けたりすることができます。ただし、以上の利点が発揮できるのは、ネットワークに組み入れられた星のみです。ここでネットワークの重要性が出てきます。

●**ネットワークの概念**

ネットワークは自国の母星から10光年以内にある星を占領すれば、自動的につながります。（画面上で線で結ばれます）光年とは距離を表す単位で、1光年はマップ上で水平もしくは垂直方向に1マス分となります。さらに、ネットワークにつながったその星から10光年以内の他の星を占領すれば、そこもネットワークで結ばれます。こうしてネットワークは網の目状に広がっていき、そこに組み入れられた星のみが、艦船を生産したり、宇宙港を使用することができるのです。　逆にいえば、最寄のネットワーク内の星から10光年以内にない星は、いくら占領してもその時点では価値を発揮できないということです。ただし、マップは最終的にすべての星がネットワークに組み込めるように考えて作成されていますので、他の星を占領してネットワークを広げていけば、いずれ孤立している星もネットワークに組み込まれることでしょう。

4 勝利条件

他のコンピュータプレイヤー種族の母星をすべて占領すれば勝利です。各母星はマップ上で他の星より一回り大きなグラフィックで表示されています。逆に人間プレイヤーの母星を占領されると、そこで負けとなります。

5『インペリアル・フォース』の起動

ここでは『インペリアル・フォース』の起動方法、及びゲームを始める
までのタイトルメニューに関して説明します。

1 起動方法

以下の手順にしたがって、『インペリアル・フォース』を起動させてください。

①機器の接続の確認

オプション機器を使用する場合、それぞれの取扱説明書をよく読み、所定の場所に接続されているかを確認してください。

②電源ＯＮ

まず、ディスプレイなどパソコン周辺機器の電源を入れ、最後に本体の電源を入れてください。

③ゲームディスクをディスクドライブに挿入

『インペリアル・フォース』のゲームディスクをドライブＡに、ユーザーディスクをドライブＢに入れ、ディスクドライブのレバーを閉めてください。

【注】 ディスクを入れた状態で電源を入れますと、ドライブ内のゲームディスクを痛めることがあります。必ず電源を入れた後でゲームディスクを挿入してください。

④最後にリセットボタン

ディスクドライブのレバーが閉まっているのを確認しリセットボタンを押します。しばらくして《タイトル画面》が表示されます。

⑤起動

『インペリアル・フォース』が正常に起動すると、オープニングのデモが表示され、その後に〈初期メニュー（P.22）〉が表示されます。

共通操作

■共通操作

『インペリアル・フォース』ではメニュー上で項目を選択する作業をしなければなりません。メニュー選択での操作方法はほぼ共通しています。まず、共通の操作方法を覚えておいてください。

メニュー選択の共通操作

※メニューが表示されると、項目上にハイライトバーが表示されます。

【キーボード使用時】
①カーソルキーまたはテンキーを使って、目的とする選択項目までハイライトバーを移動させます。
②ハイライトバーが目的の項目まできたら、リターンキーを押します。

※選択をキャンセルしたいときは［ESC］キーを押します。

【マウス使用時】
①マウスカーソル（矢印）を目的とする選択項目に移動させます。
②マウスカーソルの当たっている項目がハイライト表示されます。ここで左クリックします。

※選択をキャンセルをしたいときは右クリックします。

3 初期メニュー

●初期メニュー

『インペリアル・フォース』が起動すると、次のような〈初期メニュー〉が表示されます。

《初期メニュー画面》

1．ゲームの新規開始
2．ゲームの再開
3．サンプルゲーム開始
4．ゲームの終了

1.「ゲームの新規開始」

初めてゲームをプレイするとき、または改めてプレイし直すときに選択します。この項目を選択すると次のようなマップメーキング画面が表示されます。

《マップメーキング画面》

ここでは、プレイヤーが成り代わる宇宙人の種類を選択することにより、その設定に合ったマップを作成します。手順は、

①プレイヤーの種族を選択し、

②コンピュータの敵国数を決定し、

③各国の開始条件を設定してから、

④「作成」を選択すると、

⑤パソコンが自動的にマップを作成し、

⑥ゲーム画面（P. 19）が表示されます。

【種族】

プレイヤーの種族と、コンピュータの参加国数を決定します。

プレイヤーは選択すると8種類の宇宙人の名前が切り換わりますから、その中から1種族を選択します。コンピュータはそれ以外の種族が自動的に割り当てられます。

コンピュータプレイヤーの「？？？」の項目を選択すると、「Not Exist」に切り換わります。すると、そのコンピュータプレイヤーはゲームに登場しないことになります。参加国数を調整したい場合に使用します。

【開始条件】

「開始条件」を選択すると、「普通」「易しい」「難しい」の間で切り換わります。「易しい」にすると、ゲーム開始時から見えている母星の回りの範囲がより広くなり、逆に「難しい」にすると狭くなります。

【操作】

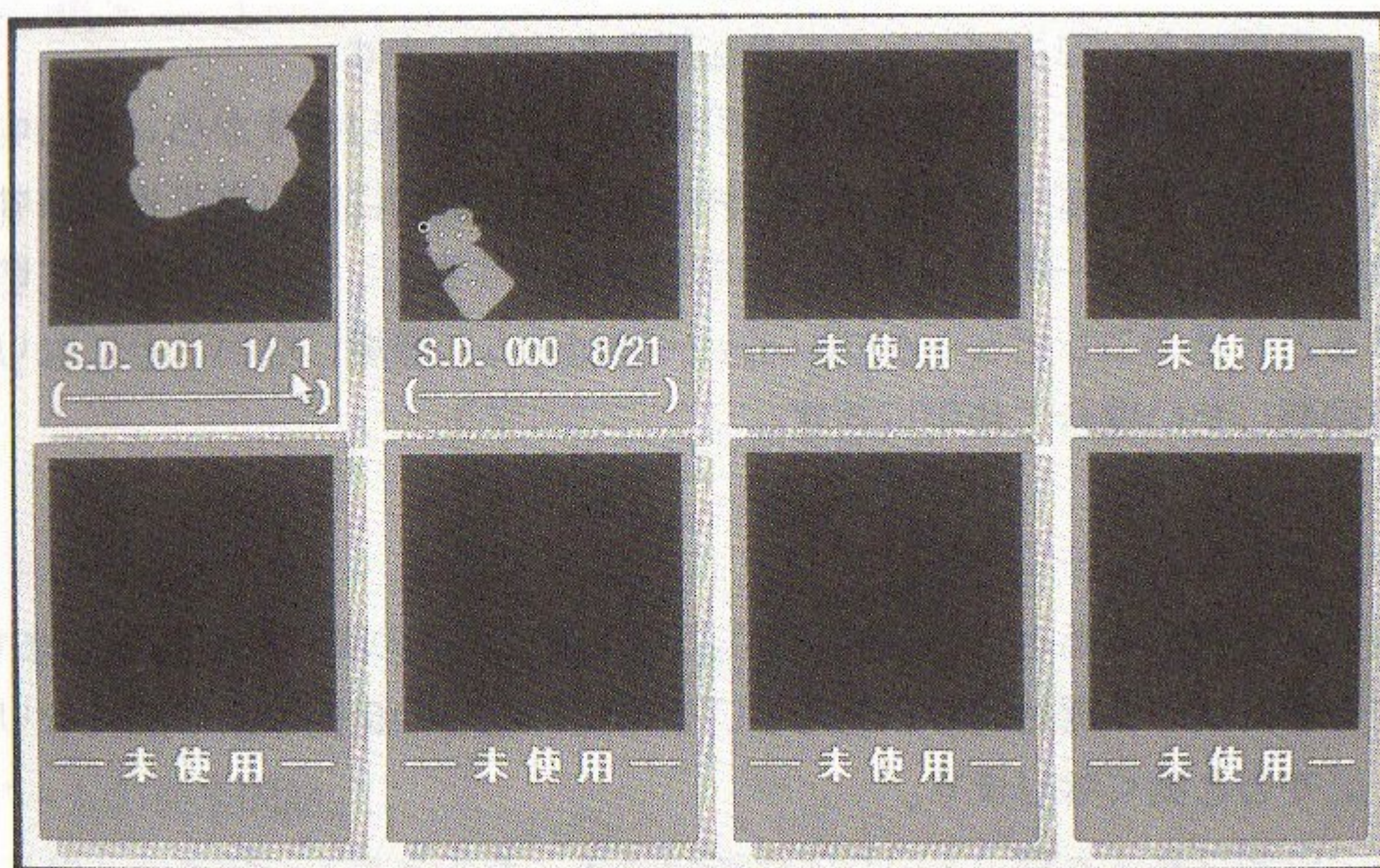
※立上げ時には、マウスの設定がバスマウスに設定されています。シリアルマウスをお使いの方は、キーボードでゲーム開始の操作を行なったのち、ゲーム中の「環境設定」でシリアルマウスに切り換えてください。

・キーボード使用時　カーソルキー、またはテンキーを使ってハイライト表示を任意の選択項目に合わせます。
リターンキーを押すごとにメニュー項目が入れ替わります。
任意の項目を選択し終えたら、カーソルキーを使ってハイライト表示を「作成」に合わせ、リターンキーを押します。

・マウス使用時　マウスカーソルを任意の選択項目に合わせます。
左クリックするごとにメニュー項目が入れ替わります。
任意項目を選択し終えたら、マウスカーソルを「作成」に合わせて左クリックします。

2.「ゲームの再開」

保存してあるゲームを再開するときに選択します。この「ゲームの再開」を選択すると次のような画面が表示されます。

《ゲーム再開画面》

再開したいマップ（8つまで保存できます。ゲームの保存方法は、P.21参照）を選択します。任意のマップを選択すると、ゲーム画面（P.19）が表示されます。

【操作】

・キーボード使用時　カーソルキーまたはテンキーを使って再開したいマップを選択し、リターンキーを押します。

・マウス使用時　マウスカーソルを再開したいマップに合わせて左クリックします。

3.「サンプルゲーム開始」

「インペリアル・フォース」では、毎回マップがランダムに作成するため、ゲームのバランスにかなり幅が出ます。すると、初心者プレイヤーにいきなり難易度の高いマップが作成される可能性もあるわけです。そこで、初心者でもある程度バランスよく遊べ、ゲームのこつを習得できるように、サンプルデータを1つ用意しています。ゲーム開始時の設定は以下のようになっています。ゲームの進行方法は新規作成した場合とまったく同じです。

プレイヤー種族………………ホルツ人
開始条件……………………易しい
コンピュータプレイヤー……４人

4.「ゲームの終了」

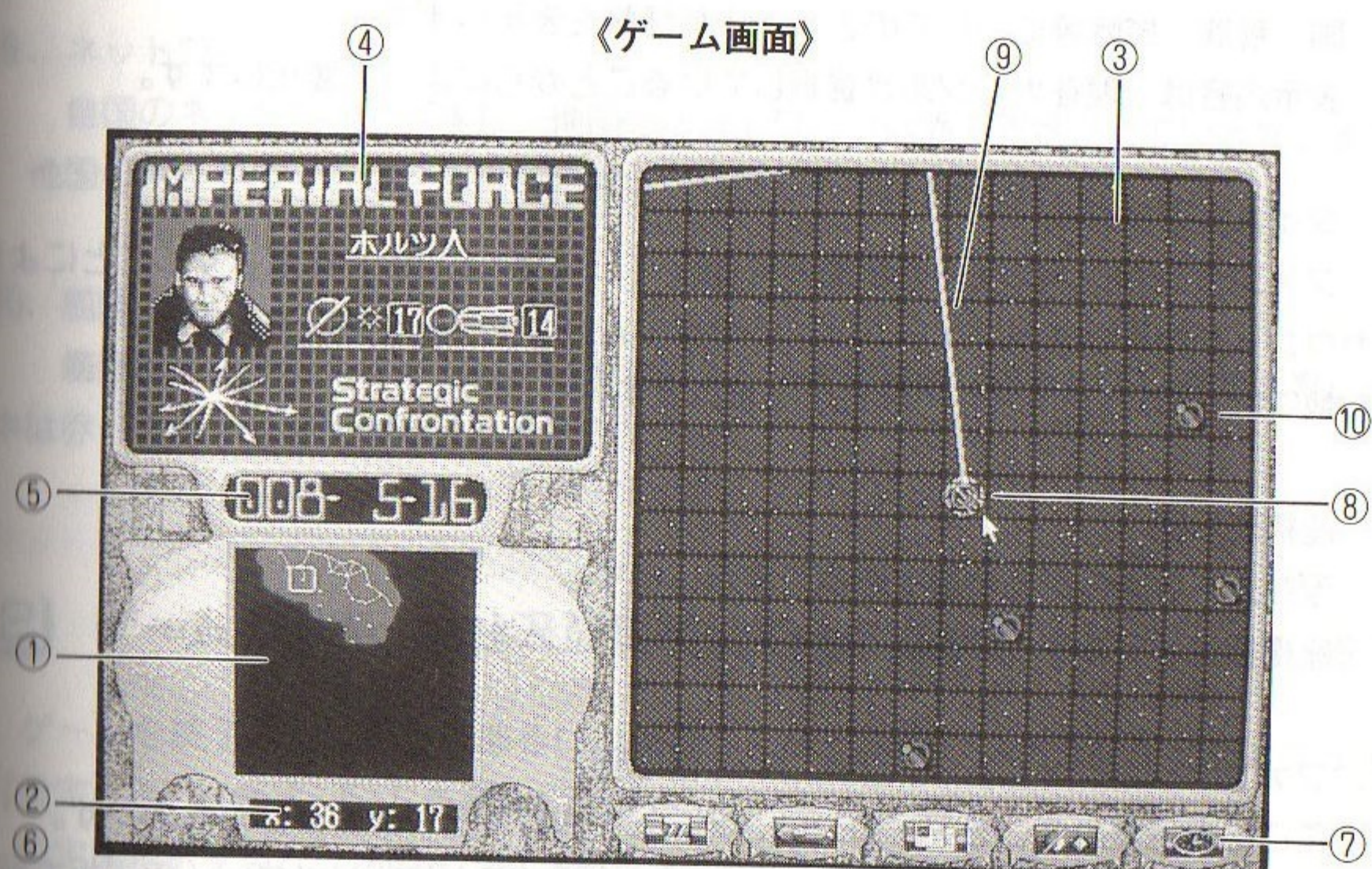
ゲームを終了したい場合はこのメニューを選択します。メニューを選択すると、メッセージが表示されますので、メッセージに従ってディスクを抜き、電源を切ります。

6 ゲーム画面

この章では、実際にゲームを進める「ゲーム画面」から終了方法、保存方法の手順までを説明しています。

1 ゲーム画面

ゲーム中は次のような《ゲーム画面》が表示されます。

《ゲーム画面》

①フルマップスクリーン
②メッセージ表示部
③ビュースクリーン
④情報表示部
⑤タイムカウンター
⑥座標表示部
⑦ファンクションメニュー（アイコン）表示部
⑧星系
⑨ネットワーク
⑩艦隊

1. フルマップスクリーン

ゲームの舞台となるマップの全体像を表示します。

四角い枠で囲まれている範囲は、2のビュースクリーンに拡大表示されています。

2. メッセージ表示部

自国艦隊の現在の行動状態について、メッセージが表示されます。

3. ビュースクリーン

1のフルマップスクリーン上に表示されている四角い枠内を拡大表示します。

ゲーム中における操作は、このビュースクリーン内で行います。

4. 情報表示部

国、種族、艦隊等についてのさまざまな情報を表示します。

表示内容は、現在カーソルが選択していることがらによって変化します。

5. タイムカウンター

ファンクションメニュー表示部の［進行（f・5 or f・10)］を選択することによりカウントが始まります。ゲームは、このタイムカウンターを軸に進みます。

数字は、［年］／［月］／［日］を表します。

6. 座標表示部

現在カーソルのある位置を座標で表示します。

座標値は、フルマップの左上端を起点（0，0）としています。

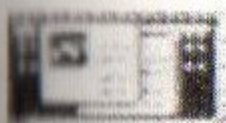
7. ファンクションメニュー（アイコン）表示部

ここに表示されているアイコンは、メニュー内容をデフォルメしたものです。

目的の項目に対応したファンクションキーを押すことによりメニューの選択を行います。マウス使用時は、アイコンにマウスカーソルを合わせて左クリックします。

対応したファンクションキーと、メニュー内容は以下のとおりです。

［設定（f・1 or f・6)］ …………… P. 27参照

［艦隊表（f・2 or f・7)］ ………… P. 32参照

［艦船データ表（f・3 or f・8）］…P.34参照

［星系表（f・4 or f・9）］…………P.36参照

［進行（f・5 or f・10）］……………P.37参照

8．星系

占領されている星系は丸い円で囲まれています。自分の星系は水色、他の星系は国別に色分けされています。また、自分の星系で宇宙港のある星系には、円に赤い線が入っています。まだ占領されていない星は、円で囲まれていません。また、母星は一回り大きな星のグラフィックになっています。

9．ネットワーク

自国のネットワークは水色、他国のネットワークは赤で表示されています。また、他国のネットワークは、未索敵範囲につながるものは表示されません。

10．艦隊

艦隊は国別でシルエットが違います。また、自国艦隊は停止している時は青、移動中は赤、占領中は緑で表示されます。

2 ゲームの保存、中止及び環境設定【環境設定（f・1 or f・6）】

ゲームを終了したいとき、あるいは保存したいときは、ファンクションメニューの［設定（f・1 or f・6）］を選択します。
設定を選択すると、次のような《設定メニュー》が表示されます。
メニュー選択の共通操作（P.21）にしたがって任意の項目を選択してください。
以下、項目ごとに説明を加えます。

《設定メニュー》

ゲームの保存
ゲームの中止
環境設定

● 「ゲームの保存」

ゲームデータを保存したいときに選択します。データは１枚のディスクに８つまで保存することができます。

メニュー選択の共通操作にしたがって項目を選択すると次のような《ゲーム保存画面》が表示されます。

《ゲーム保存画面》

TEST. ORG
………未使用………

表中の１項目を選択し、ここに保存するマップ名（ファイル名）を入力することによってデータの保存を行います。

【操作】

①メニュー選択の共通操作にしたがって、表中の「未使用」の項目を選択します。

※ここで、既に保存されている項目を選択すると、オーバーライトされます。

②マップ名（ファイル名）の入力待ち状態となります。

③キーボードを使って任意のマップ名（ファイル名）を入力します。文字数は、半角英数で８文字以内です。

④リターンキーを押します。

⑤データが保存されます。

● 「ゲーム中止」

ゲームを終了したいときに選択します。

メニュー選択の共通操作にしたがって項目を選択すると、ゲームが終了し〈初期メニュー〉に戻ります。

● 「環境設定」

マウスの種類、ゲームサウンドなどのゲーム環境を変えるときに選択してください。

項目を選択すると、次のような〈環境設定メニュー〉が表示されます。

メニュー選択の共通操作にしたがって、任意の項目を選択します。

《環境設定メニュー》

占領　ON
戦闘　手動
BGM　OFF
マウス　パス

1．占領

「ON」にすると、占領（P.49）を実行している星系の防御力の低下ぐあいがグラフィックで表示されます。

【操作】

・キーボード使用時　①項目を選択してリターンキーを押すごとにONとOFFが切り替わります。

②設定を終えたら［ESC］キーを押します。

・マウス使用時　①項目を左クリックするごとにONとOFFが切り替わります。

②設定を終えたら右クリックします。

2．戦闘指定

「手動」に設定すると、戦闘画面を表示し、かつフォーメーションの変更を指示できます。

「自動」に設定すると、戦闘画面は表示しますが、フォーメーションはコンピュータまかせです。

「省略」に設定すると、戦闘画面を表示しません。

【操作】

・キーボード使用時　①リターンキーを押すごとに「手動」「自動」「省略」が切り替わります。

②設定を終えたら［ESC］キーを押します。

・マウス使用時　①項目を左クリックするごとにメニューが切り替わります。

②設定を終えたら右クリックします。

3．BGM指定

「ON」にするとサウンドボードを装備している場合ゲーム中にBGMが流れます。

【操作】

・キーボード使用時　①項目を選択してリターンキーを押すごとにONとOFFが切り替わります。

②設定を終えたら［ESC］キーを押します。

・マウス使用時　①項目を左クリックするごとにONとOFFが切り替わります。

②設定を終えたら右クリックします。

4．マウス指定

バスマウス、シリアルマウスの指定を行います。この指定はキーボードで行なってください。

【操作】

・キーボード使用時　項目を選択してリターンキーを押すごとに「バス」と「シリアル」が切り替わります。

7 ファンクションメニューの選択と内容

この章では、ゲーム画面右下に常に表示されているアイコン（ファンクションメニュー）について解説しています。

1 ファンクションメニューとは

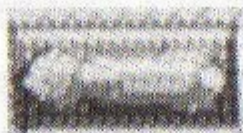
ゲーム画面（P.25）において、画面右下に常時表示されているアイコンをファンクションメニューと呼びます。ファンクションメニューの操作方法は以下の通りです。

ファンクションメニュー選択の共通操作

【キーボード使用時】　アイコンは、以下のようにファンクションキーの１～10に対応しています。対応したファンクションキーを押すことにより項目の選択を行います。

設定

（f・1 or f・6）

艦隊表

（f・2 or f・7）

生産表

（f・3 or f・8）

星系表

（f・4 or f・9）

進行

（f・5 or f・10）

【マウス使用時】　選択したい項目にマウスカーソルを合わせて左クリックします。

2 ファンクションメニューの内容

●設定（f・1 or f・6）

ファンクションメニューの［設定］を選択しますと、ゲームの終了（「ゲームの中止」およびセーブ（「ゲームの保存」）、環境設定を決定できます。

この項目についての詳細は、「6－2（P.27）」を参照してください。

●艦隊表（f・2 or f・7）

自国の艦隊の現在位置や状況を表示したものです。

特定の艦隊をビュースクリーンで確認したいときは、その艦隊の名称項目にカーソルを合わせて選択します。画面は、艦隊表画面からゲーム画面に切り替わり、指定した艦隊がビュースクリーンの中央に表示されます。

《艦隊表》

行動	種別・艦数										目標	x，y	損	索	占	戦闘経験
[illegible]	巡	10	—	80	—	10	—	0	—	0	46，60	46，60	0	10	1	
[illegible]	戦	10	強	50	—	0	—	0	—	0	44，61	47，60	0	1	8	
戦闘	戦	14	強	12	戦	9	高	8	偵	25	3，0	89，6	0	6	4	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—，—	—，—	—	—	—	
移動	巡	5	偵	63	強	32	—	0	—	0	97，68	97，68	0	8	6	
[illegible]	戦	5	強	38	—	0	—	0	—	0	101，51	101，51	0	1	7	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—，—	—，—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—，—	—，—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—，—	—，—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—，—	—，—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—，—	—，—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—，—	—，—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—，—	—，—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—，—	—，—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—，—	—，—	—	—	—	
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—，—	—，—	—	—	—	

【操作方法】

左端の「▲」「▼」にカーソルを当てて左クリックすると艦隊表が上下にスクロールします。キーボード使用時は、テンキーの［2］［8］でハイライトバーが上下に移動します。またカーソルキーの［↑］で前ページのデータを［↓］で次ページのデータを表示します。

表から抜けるには右クリックします。キーボードの場合には［ESC］キーを押します。

【艦隊表の見方】

①「行動」

艦隊が現在とっている行動タイプ（「移動」「待機」など）を表示しています。

②「種別・艦数」

艦隊の５つのカテゴリー（「艦隊編成」P.42）別に、頭の漢字一文字は宇宙船のタイプを、数字は現在の艦数を表示しています。

《宇宙船のタイプ》

- 「戦」………………戦艦
- 「巡」………………巡洋艦
- 「高」………………高速艦
- 「強」………………強襲艦
- 「偵」………………偵察艦

③「目標」

艦隊が目指している移動先の座標を表示しています。

④「x，y」

艦隊が現在位置している座標を表示しています。

⑤「損」

最初に編成した艦隊の全艦数から、戦いなどにより撃破された艦数を表示しています。

⑥「索」

数値は、索敵範囲の広さを表します。数値が高ければ高いほど、索敵範囲が広くなります。この数値は、艦隊内の偵察艦の数によって決定されます。

⑦「占」

数値は、惑星を占領するときの総体的な力を表します。数値が高ければ高いほど、占領までの時間が短くなります。この数値は艦隊内の強襲艦の数によって決定されます。

⑧「戦闘経験」

星の数によって艦隊の戦闘経験値を表します。星の数がおおいほど戦闘経験が豊富

であることを表わしています。経験値が高いと、艦隊戦時の命中率と回避率が上が
ます。艦隊の艦が一隻でも残っていれば、新たに艦を補充してもその艦隊の経験値
継続されます。つまり、艦隊が全滅しない限り、戦闘経験値は上がっていくという
とです。

●**艦船データ（f・3 or f・8）**

宇宙船の性能や保有艦数（艦のタイプ別）をチェックできます。

《艦船データ表》

名称	射程	命中	破壊	装甲	回避	速度	科学	生産日数	稼働数	保有数
ホルツ戦艦Ⅰ	6	50	20	10	25	9	60	32	0	0
ホルツ戦艦Ⅱ	6	52	20	10	27	9	70	32	0	3
ルー戦艦Ⅰ	5	50	21	10	25	9	60	33	0	0
ルー戦艦Ⅱ	5	50	22	10	25	9	70	34	0	0
ドルア戦艦Ⅰ	5	55	21	11	25	9	60	35	0	3
ドルア戦艦Ⅱ	5	57	21	11	27	9	70	35	29	29
ドルア戦艦Ⅲ	5	60	22	11	27	9	80	39	0	0
ガーグ戦艦Ⅰ	5	50	20	10	10	9	50	21	0	2
ガーグ戦艦Ⅱ	5	50	20	10	12	9	60	20	0	3
ガーグ戦艦Ⅲ	5	50	20	11	15	9	70	21	9	9
ダルト戦艦Ⅰ	6	50	20	11	30	9	60	34	0	6
ザラル戦艦Ⅰ	5	55	23	11	25	9	60	36	0	0
ザラル戦艦Ⅱ	6	55	23	11	25	9	70	47	0	0
ラグー戦艦Ⅰ	7	45	20	10	25	9	60	31	0	0
ラグー戦艦Ⅱ	7	47	20	10	25	9	70	34	0	1
ホルツ巡洋艦Ⅰ	5	50	15	7	25	8	40	23	5	7

【操作方法】

左端の「▲」「▼」にカーソルを当てて左クリックすると艦隊表が上下にスクロー
します。キーボード使用時は、テンキーの［2］［8］でハイライトバーが上下に移
します。またカーソルキーの［↑］で前ページのデータを［↓］で次ページのデー
表示します。

項目を左クリックすると、その選ばれた項目が順に並べかえられます。キーボー
用時は、左の項目から順にファンクションキーの［f・1］（射程）～［f・10］（保
数）に割り振られています。

表から抜けるには右クリックします。キーボードの場合には［ESC］キーを押し
す。

【艦船データ表の見方】

①「名称」

艦船の名前を表示します。

②「射程」（f・1）

「射程」は、戦闘時における武器の到達距離を意味します。数値が高ければ高いほど到達距離が遠くなります。

③「命中」（f・2）

どのくらいのパーセンテージで命中するかを表示します。

④「破壊」（f・3）

この数値は武器が命中したときに、敵艦の装甲を貫通できるかの目安です。実際はこの数値から1/2から１倍の間で変化します。

⑤「装甲」（f・4）

攻撃を受けた場合、敵艦の破壊力が自艦の装甲を上回ればその艦は破壊されます。数値が高いほど破壊されるパーセンテージが低くなります。

⑥「回避」（f・5）

どれくらい敵の攻撃を回避できるかを表した数値です。この数値が高いほど敵の攻撃を回避しやすくなります。

⑦「速度」（f・6）

艦船の移動速度、および戦闘時の移動速度が表示されます。数値が小さいほど速く移動します。

⑧「科学」（f・7）

この艦船を生産するために最低限必要な科学力を表示します。

⑨「生産日数」（f・8）

基本的な生産日数を表示します。星系の工業力が100以下の場合は基本生産日数より長くかかり、100以上の場合は基本生産日数より短期間で生産できます。

⑩「稼働数」（f・9）

現在、艦隊に組み込まれて稼働している数を表示します。

⑪「保有数」（f・10）

稼働している艦船とストックしている艦船を合わせた総保有数を表示します。

●星系表（f・4 or f・9）

占領した星系の状況データを表示しています。

【操作方法】

左端の「▲」「▼」にカーソルを当てて左クリックすると艦隊表が上下にスクロールします。キーボード使用時は、テンキーの［2］［8］でハイライトバーが上下に移動します。またカーソルキーの［↑］で前ページのデータを［↓］で次ページのデータを表示します。

項目を左クリックすると、その選ばれた項目が順に並べかえられます。キーボード使用時は、左の項目から順にファンクションキーの［f・1］（人種）～［f・9］（日数）に割り振られています。

表から抜けるには右クリックします。キーボードの場合には［ESC］キーを押します。

《星系表》

名称	人種	x, y	科学	工業	防衛	人口	宇宙港	生産	日数
Tanscean	ラザ人	58, 68	62	68	1	63	なし	*******	―――
Ciethra	エニア人	62, 59	70	84	2	14	あり	エニア巡洋艦Ⅰ	29日後
Megays	ホルツ人	63, 74	81	92	1	41	なし	*******	―――
Phesans	エニア人	70, 72	108	118	1	93	なし	*******	―――
Ruluscol	ホース人	66, 50	85	102	3	15	あり	ドルア戦艦Ⅰ	12日後
Panearal	ザラル人	73, 47	119	137	4	81	あり	*******	―――
Ergaesed	ラザ人	73, 37	138	70	4	77	なし	ガーグ強襲艦Ⅱ	2日後
Mertirpa	ダルト人	71, 64	99	89	1	72	あり	*******	―――
Anocuseo	ルー人	55, 42	104	102	0	67	なし	*******	―――
Ialidos	ドルア人	82, 34	122	93	7	76	なし	ドルア戦艦Ⅱ	3日後
Irotcime	ホルツ人	80, 63	82	82	1	47	なし	*******	―――
Tusceowi	ドルア人	64, 34	79	107	4	65	建設中	*******	―――
Lieluser	ホルツ人	83, 26	136	86	10	79	なし	ホルツ偵察艦Ⅱ	6日後
Onusa	ラザ人	89, 63	105	89	1	68	なし	*******	―――
Sauleani	ホルツ人	88, 38	122	154	6	15	なし	ホルツ偵察艦Ⅱ	1日後
Ganteopy	ルー人	77, 19	119	71	8	68	なし	ルー偵察艦Ⅱ	4日後

【星系表の見方】

①「名称」

星系の名称が表示されます。

②「人種」（f・1）
星系に住んでいる宇宙人の種族名が表示されます。

③「x, y」（f・2）
星系の座標値が表示されます。

④「科学」（f・3）
星系の科学力の数値が表示されます。

⑤「工業」（f・4）
星系の工業力の数値が表示されます。

⑥「防衛」（f・5）
星系の防衛力の数値が表示されます。

⑦「人口」（f・6）
星系の人口が表示されます。

⑧「宇宙港」（f・7）
宇宙港が存在するかどうかが表示されます。

⑨「生産」（f・8）
現在生産している艦船名が表示されます。

⑩「日数」（f・9）
現在生産している艦船の生産日数が表示されます。

●進行（f・5 or f・10）

この項目を選択することにより、ゲームが進行します。

キーボード使用時は（f・5 or f・10）を押すとゲームが進行し、[ESC] キーを押すと中断できます。

マウス使用時は、時計のアイコンを左クリックするとゲームが進行し、右クリックすると中断できます。

8 艦船の生産および艦隊編成について

この章では占領した星系のデータの見方と、その星系で行えるコマンド（星系メニュー）について解説しています。

1 星系データの見方

占領した星系にカーソルを当てて選択すると、情報表示部にその星系の現在のデータが表示されます。その星系データの見方を以下に説明します。

《星系データ》

①種族名　②種族シルエット
③星系名　④星系データ
⑤宇宙港の状況　⑥艦隊生産状況

①種族名

星系に住んでいる種族名が表示されます。宇宙人は20種類存在しますが、すべての宇宙人が必ず１つのマップに登場するわけではありません。

②種族シルエット

その星の種族シルエットが表示されます。

③星系名

星系名が表示されます。

④星系データ

星系データには、以下の４つのデータが表示されます。

・「科学力」

科学力の数値は、星系で生産できる艦船の種類に関係します。種族が生産できる艦船であっても、星系の科学力がそれぞれの艦船の生産科学力に達していなければ、その艦船を生産することができません。科学力の範囲は1～200。数値が高くなればなるほど、数多くの種類の艦船が生産可能となります。科学力はネットワークで隣接する星系の科学力が自分のものより高い場合には、時間が経過すると徐々にそのレベルまで上がっていきます。

・「工業力」

工業力の数値は、首都惑星（ゲームスタート時にプレイヤーが受け持った惑星）とネットワークで結ばれている星系で艦船を生産するときに、どのくらいの速度で生産できるかに関係します。工業力の範囲は１～200。工業力100が基準となり、100より低ければ艦船の生産日数より遅く、高ければ生産日数より速く生産できるようになります。工業力は人口が増えると徐々に上がっていき、人口が低下すると徐々に減っていきます。

・「防衛力」

防衛力の数値は、占領行動を受けたときにどれくらいの時間抵抗できるかに関係します。防衛力は時間が経過すると徐々に上がっていきます。

・「人口値」

星系に住んでいる種族の人口を表示します。人口は１（億）から255（億）までです。人口は自然に増加していきますが、占領行動を受けると減少します。

⑤宇宙港の状況

宇宙港の有無を表示します。宇宙港がなければ「艦隊編成」、「補充」、「解体」ができ
ません。

⑥艦船の生産状況

星系を占領すると、艦船の生産指定ができます。生産を指定した艦船名がここに表示
されます。

2 星系メニューとは

首都惑星とネットワークで結ばれている星系にカーソルを当てて選択すると、以下の
3つのコマンドがビュースクリーンに表示されます。メニュー選択の共通操作にしたが
って、それぞれにカーソルを当てて選択するとコマンドが実行できます。このコマンド
のことを「星系メニュー」と呼びます。

《星系メニュー》

生　産　指　定
生　産　中　止
艦　隊　編　成

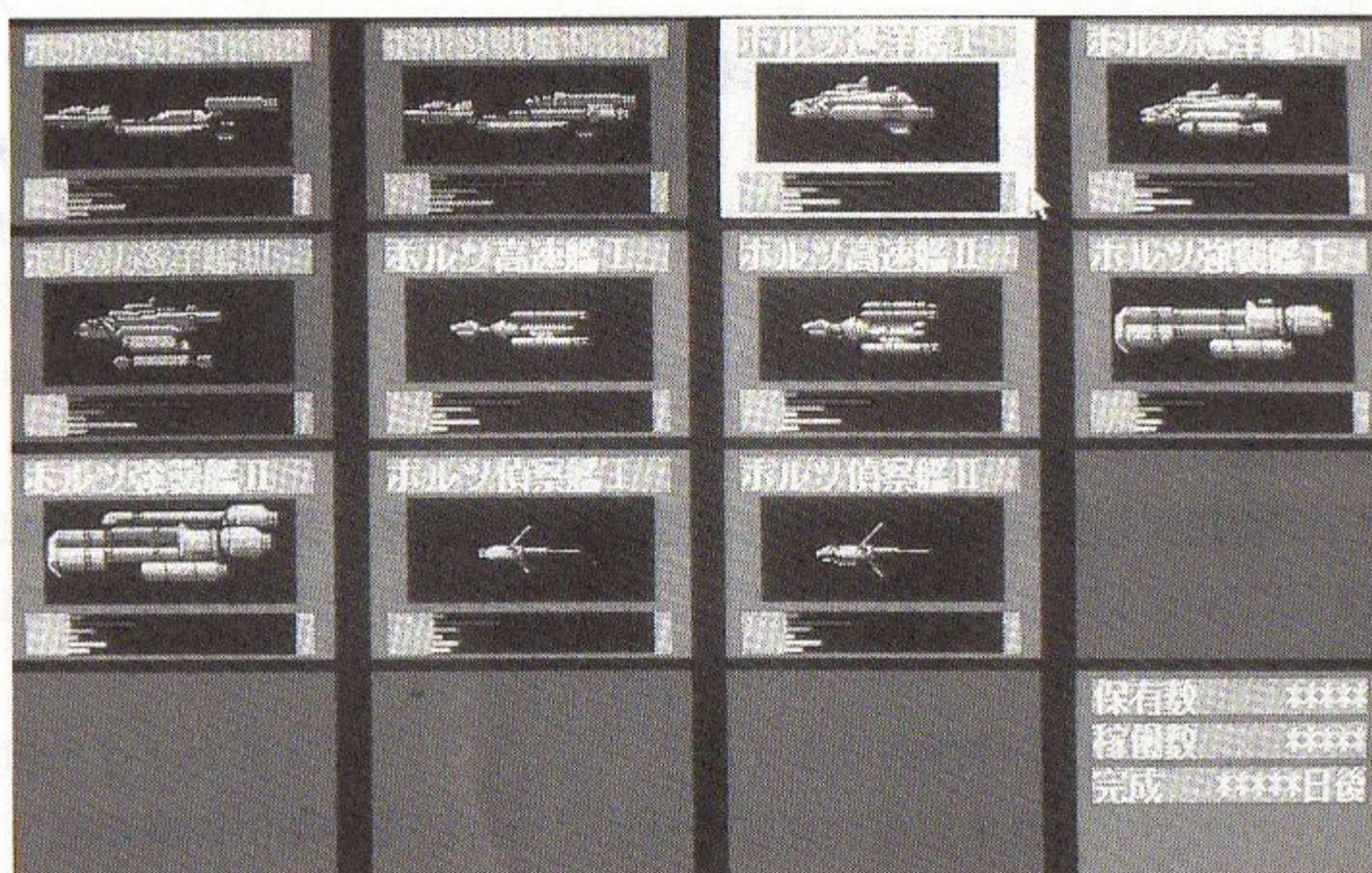
● **「生産指定」**

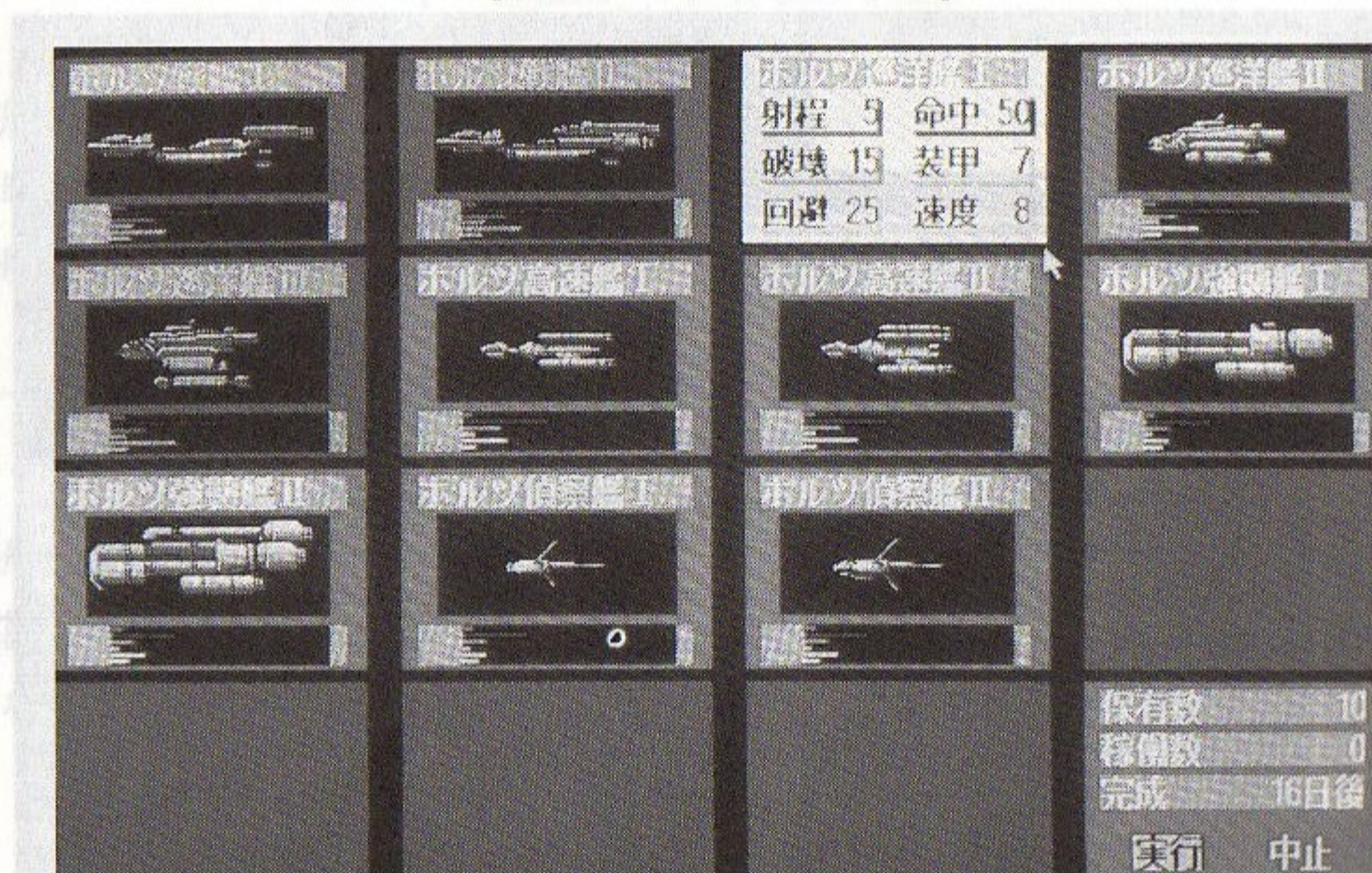
艦船生産の指定をするコマンドです。
艦船の生産には以下の決まりがあります。

- どの艦船を生産できるかは、その星にどの種族が存在するかで決まります。1つの
種族は最大で15種類の艦船を生産することができます。ただし、1つの星系で同時
に2種類の艦船を生産することはできません。
- 同じ種族でも、その星の科学力によって生産できる艦船に制限があります。ある艦
船を生産するために必要な科学力は「艦船データ表」(P. 38参照)で確認できます
- 同じ艦船でも、工業力が高い星は工業力の低い星に比べ、より早く生産できます。
- 生産された艦船は艦隊に編成されないかぎり、倉庫に保管された状態と考えられて
マップ上には登場しません。倉庫での在庫上限はそれぞれの艦船で5000までです。

【生産指定画面の見方】

項目を選択すると、次のような「生産指定画面」が表示されます。ハイライト表示の艦船が、生産可能の艦船です。網掛けになっている艦船は、その星の科学力が足りずに生産できない艦船です。赤で表示されている艦船は現在生産中の艦船です。

《生産指定画面》

シルエットをクリックすると、次のような艦船の細かいデータ画面に切り替わるとともに、画面右下に完成までの日数が表示されます。それぞれの項目の意味は「艦船データ表」(P.34)を参照してください。

《艦船データウインドウ》

【操作】

生産を行いたい艦船にカーソルを当てて選択すると、画面右下に完成までの日数が表示されます。それでよければ、「実行」にカーソルを合わせて左クリック（キーボードの場合はリターンキー）します。中止したい場合は「中止」にカーソルを合わせて左クリック（キーボードの場合はリターンキー）します。

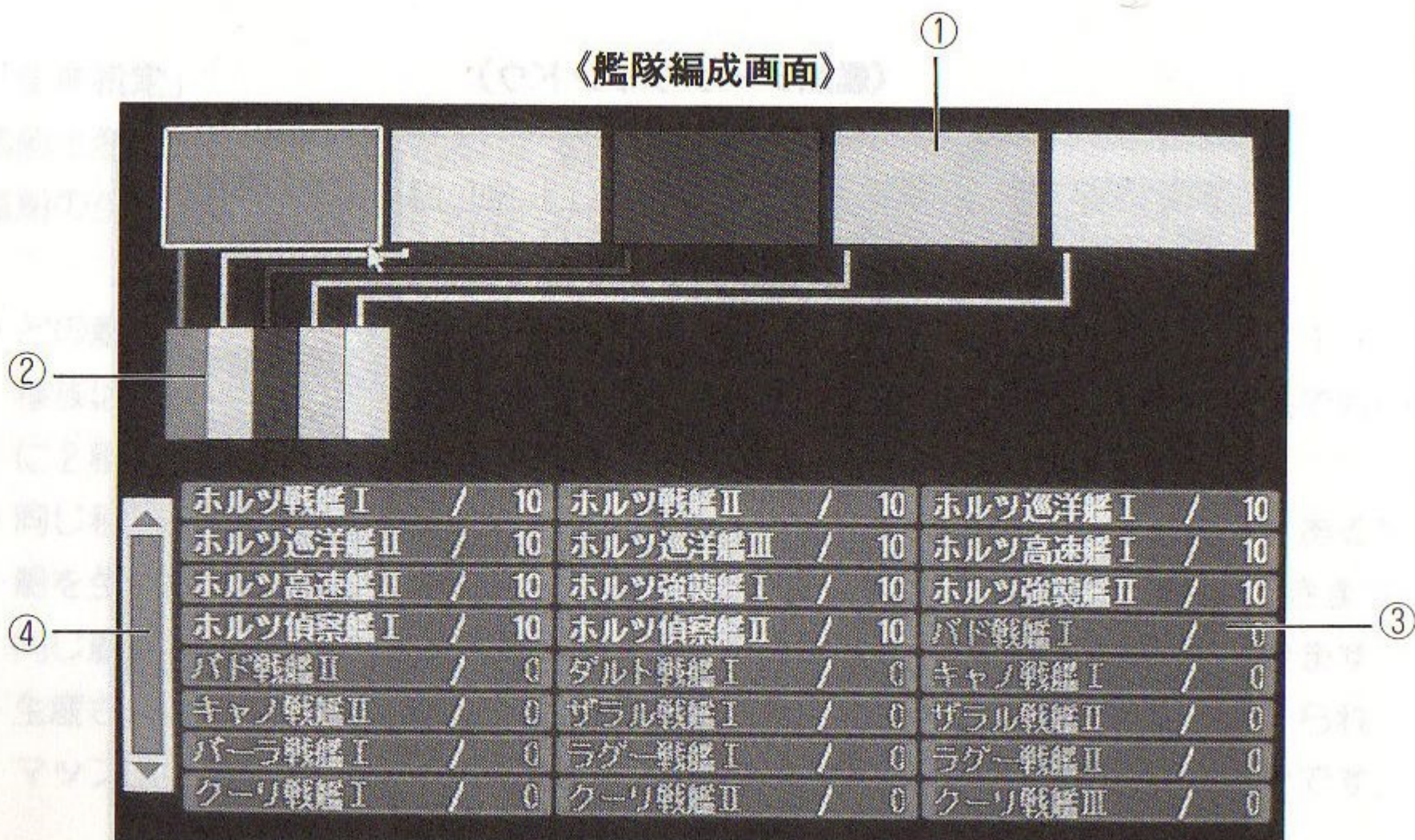
●「生産中止」

余分な船を作りたくない場合など、艦船の生産を中止するときに選択してください。1度中止しても、再び生産指定をすれば、艦船の生産ができます。生産する艦船の指定を変更する場合は、生産指定画面で変更したい艦船を選択すれば自動的に生産指定の変更ができます。

●「艦隊編成」

生産された艦船は1度中央に集められ、艦隊編成時の際に各宇宙港に瞬時に配置されるという設定になっています。したがって、宇宙港が使用できる星系以外では艦隊の編成は行えません。

艦隊編成には、以下の条件があります。

・1艦隊は最大100隻まで構成できます。
・1艦隊に参加できる艦船は5種類までです。
・1国で所有できる艦隊数は32艦隊までです。この数字は、他国を占領した後も変わりません。

《艦隊編成画面》

①艦船スロット表示部　②フォーメーション表示部
③艦船ストック表　④艦船ストック表スクロールバー

【艦隊編成画面の見方】

①「艦船スロット表示部」

艦船スロット表示部は、青色・黄色・赤色・緑色・水色の5色で色分けされています。この色は艦隊編成時の隊列を意味しています（青色は艦隊の先頭、黄色は2列目、赤色は3列目、黄色は4列目、水色は5列目）。艦船の設定はどの色（列）からでもできます。

②「戦闘配置フォーメーション表示部」

各艦船の戦闘開始時のフォーメーションを表示します。戦闘配置フォーメーションは13パターン用意されていて、その中からセレクトします。実際の戦闘場面では、敵艦隊のフォーメーションを見た上で、戦闘フォーメーションを変更することができます。その設定については、戦闘モード（P. 44）で解説します。

③「艦船ストック表」

現在、艦隊編成可能な艦船名とストック数を表示します。

④「スクロールバー」

「艦船ストック表」をスクロールさせるときに使用します。

【操作】

艦隊編成の手順を大別すると、以下のようになります。

1. 艦船隊列を決定する。
2. 戦闘時のフォーメーションを決定する。
3. 艦隊の編成を確定する。

以下、手順別に説明を加えます。

1. 艦船隊列の決定

戦闘モード画面（P. 51）において、自艦隊の隊列は敵艦隊に対して次のように配置されます。まず、選択した艦船をこの隊列のどこに配置するかを決定します。

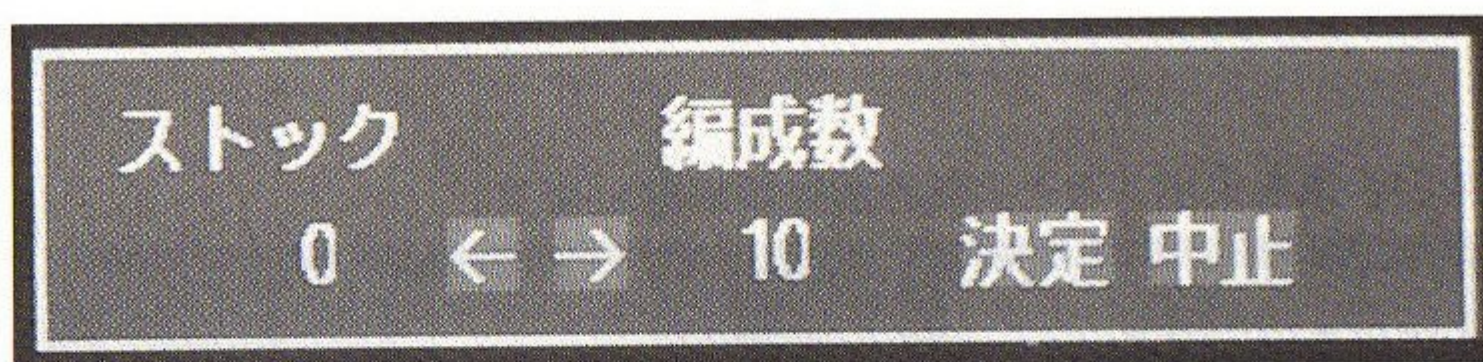
《艦船スロット表示部》

①艦船を指定する

たとえば青色（艦隊先頭）のスロットを左クリックします（キーボードではテンキーで白枠を青色のスロットに合わせ、リターンキーを押す）。すると、「艦船ストック表」の艦船名にハイライト表示が表れます。艦隊の先頭に持ってきたい艦船のところにハイライト表示を合わせて（キーボードはテンキー）左クリック（キーボードはリターンキー）すると、青色の「艦船スロット表示部」に指定した艦船のシルエットが映し出されます。

②編成数設定

指定列への艦船設定が終了すると、画面中央右に艦隊編成数の設定ウインドウが表示されます。ここで艦船数を設定します。

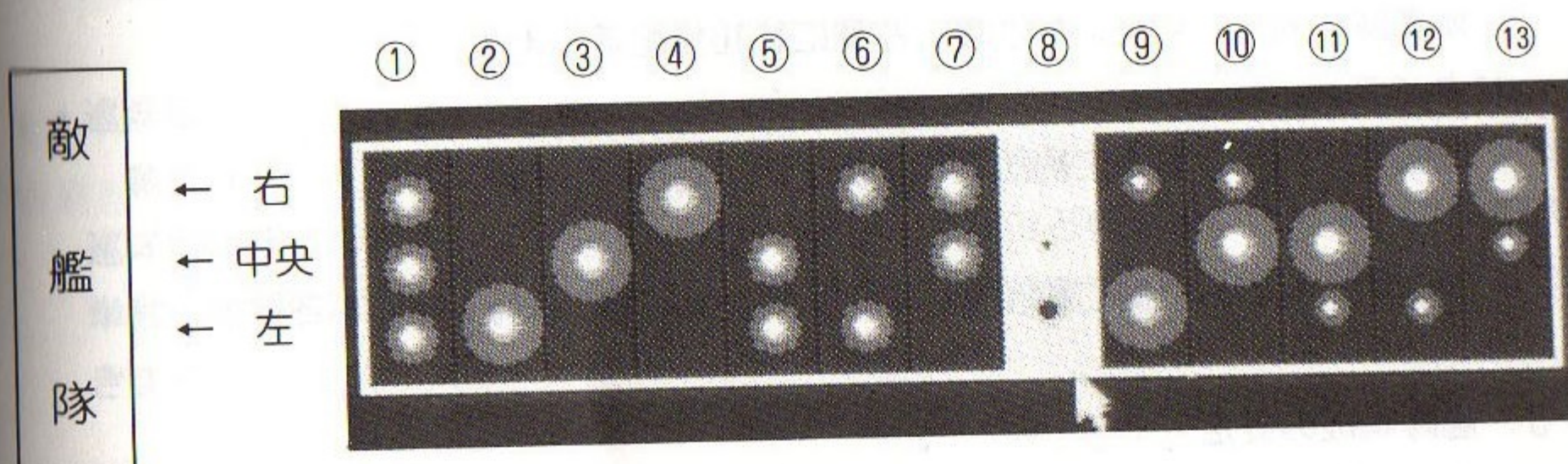
《艦隊編成数設定ウインドウ》

初期設定では、ストックされている艦船数が100以下の場合、すべて編成数として表示されています。そのままでＯＫならば、「決定」を左クリック（キーボードはリターンキー）します。

何隻かストックに残しておきたい場合は矢印“←”を左クリックします（キーボードはテンキーで選択する）。１回の左クリックで１隻ずつストックの艦船が増えます。「中止」を左クリック（キーボードはESCキー）すると、指定列の艦船設定を最初からやり直せます。艦船数の指定が終了したら「決定」を左クリック（キーボードはリターンキー）します。

2．戦闘配置フォーメーションの決定

「編成数設定」で「決定」を左クリック（キーボードはリターンキー）すると、画面中央右にフォーメーションウインドが表示されます。ここで設定するフォーメーションは、敵艦隊と戦闘に入ったときに自艦隊の各艦船を、隊列内のどの位置にどれくらいの数配置するかを設定します。設定したい戦闘フォーメーションにハイライト表示を合わせて（キーボードはテンキーの［４］と［６］でハイライト表示部を移動させる）左クリック（キーボードはリターンキー）すると設定できます。

それぞれのフォーメーションを、分かりやすく平面に置き換えて解説します。

《戦闘フォーメーションウインドウ》

たとえば自艦隊の先頭に高速艦を30隻配置したとします。その場合の、各フォーメーションでの艦数分配は以下の通りです。

①タイプ
敵艦隊に対し、右・中央・左ともに10隻ずつ配置します。

②タイプ
敵艦隊に対し、左側に30隻すべてを配置します。

③タイプ
敵艦隊に対し、中央に30隻すべてを配置します。

④タイプ
敵艦隊に対し、右側に30隻すべてを配置します。

⑤タイプ
敵艦隊に対し、中央と左側に15隻ずつ配置します。

⑥タイプ

敵艦隊に対し、両側に15隻ずつ配置します。

⑦タイプ

敵艦隊に対し、中央と右側に15隻ずつ配置します。

⑧タイプ

敵艦隊に対し、左側に約20隻、中央に約10隻配置します。

⑨タイプ

敵艦隊に対し、左側に約20隻、右側に約10隻配置します。

⑩タイプ

敵艦隊に対し、中央に約20隻、右側に約10隻配置します。

⑪タイプ

敵艦隊に対し、中央に約20隻、左側に約10隻配置します。

⑫タイプ

敵艦隊に対し、右側に約20隻、左側に約10隻配置します。

⑬タイプ

敵艦隊に対し、右側に約20隻、中央に約10隻配置します。

3．艦隊編成の確定

各隊列とも「艦船及び編成数」と「戦闘フォーメーション」の設定操作を繰り返して艦隊の編成が終了したら右クリック（キーボードはESCキー）します。すると、艦隊編成決定メニューが表示されます。

《艦隊編成決定メニュー》

編　成　実　行
編　成　中　止

「編成実行」を左クリック（キーボードはリターンキー）すると、艦隊編成が確定され、ビュースクリーンに表示されます。

「編成中止」を左クリック（キーボードはリターンキー）すると、艦隊編成がキャンセルされゲーム画面に戻ります。

●各艦船の特長

各艦船は、以下のような特長を持っています。これを参考にして艦隊の編成を行ってください。

・戦艦

戦艦は戦闘において絶大な能力を発揮する艦隊戦の中心的な存在です。火力、射程、装甲など、どれをとっても申し分ありません。

若干速度の遅いのが欠点ですが、余り移動しないで長射程の武器にものをいわせて敵を攻撃できるのも強みです。

戦艦の最大の弱みは生産にかなりの時間がかかるということです。そのために、大量に配備することは難しいといえます。

・巡洋艦

戦艦ほどの圧倒的な破壊力はありませんが、戦艦よりはるかに高い生産効率から、巡洋艦は艦隊の主力となります。火力、装甲、速度などのバランスがよい巡洋艦は、単独の戦闘艦隊から、戦艦の補助、強襲艦などの護衛まで、広範囲に任務を遂行できます。

・高速艦

高速艦の利点は他に類を見ない速度です。そのため、高速艦のみで編成されている艦隊は、通常の艦隊の2倍の速度で戦場にかけつけることができます。装備されているビーム砲は短射程ですが、貫通力は戦艦に負けないものがあります。これらの特長から、高速艦は一撃離脱の戦法を得意とします。

・偵察艦

偵察艦は戦闘能力はあまり高くありません。しかし、未探査の領域を広く探査できるという特長があるため、単独で偵察艦隊を編成したり、未探査領域に突入する味方艦隊にともなって目の役目を果たしたりします。また、強襲艦とコンビを組むことによって、未発見の星を発見し、即座に占領といった作戦をとることができます。

・強襲艦

惑星を占領するために必ず必要なのが強襲艦です。戦闘能力は低いために、艦隊戦では後方で味方の戦艦や巡洋艦に守ってもらう必要があります。しかし、惑星占領時には、この強襲艦の数がものをいってきます。

9 艦隊メニューとは

ここでは、艦隊に指示を与える方法と戦闘について解説しています。

1 艦隊メニューとは

〈艦隊メニュー〉とは、自国の艦隊になんらかの行動を指示したいときに用いるコマンドメニューです。

自国の艦隊をカーソルを合わせて左クリック（キーボードの場合はリターンキー）すると、その艦隊に対しての指示メニューが表示されます。メニュー選択の共通操作（P. 21）にしたがって、項目を選択すると、艦隊に指示を出すことができます。

《艦隊メニュー》

艦隊メニュー
移　動
戦　闘
占　領
補　充
解　体

● **「移動」**

「移動」は、文字通り艦隊を移動させるコマンドです。索敵によってオープンされた宇宙空間内であれば、どこへでも「移動」することができます。

【操作】 ①メニュー選択の共通操作にしたがって「移動」を選択します。

②カーソル表示が変わります。

③移動先のマスにカーソルを合わせてリターンキーを押します。マウス使用時は左クリックします。

④カーソル表示が元に戻ります。これは移動先のポイントを確認したという意味です。

⑤［進行（f・5 or f・10)］を選択します。

⑥③で選択したマスまで移動を開始します。移動を終了すると、メッセージ表示部に「目標地点に到達しました」というメッセージが表示されます。

● 「戦闘」

「戦闘」は、目標となる敵艦隊を追跡し、追いついたら艦隊戦を実行するためのコマンドです。このコマンドは相手が全滅するか、索敵範囲外に出るまで継続されます。

【操作】 ①メニュー選択の共通操作にしたがって「戦闘」を選択します。

②戦闘を仕掛ける敵艦隊にカーソルを合わせてリターンキーを押します。マウス使用時は、左クリックします。

③［進行（f・5 or f・10)］を選択します。

④②で指定した敵艦隊を追尾して、敵艦隊に追いついた時点で戦闘が開始されます。戦闘状態になると、画面が「戦闘モード（P.44)」に切り替わります。「戦闘モード」に関しては、次項で解説します。

※ただし、敵艦隊の速度の方が早い場合には、逃げきられる場合もあります。その際は、メッセージ表示部に「目標を見失った」とメッセージが表示されます。

● 「占領」

自国のものでない星系まで移動し、そこで占領行動を行ないたい場合にこのメニューを使います。「占領」を行なうためには必ず強襲艦が必要です。また、「占領」を行なうと強襲艦に被害が出る場合があります。

「占領」した星系と自分の星系との距離が10光年以内であった場合、「占領」完了時に自動的にネットワーク（水色の線）が結ばれます。(P.19参照）これは概念上のつながりであり、移動上においては、なんら妨害を及ぼしません。

敵国の支配下にある星系も「占領」することができます。

「占領」を完了し、自国の星系とネットワークで結ばれた星系においては艦船の「生産指定（P.40)」を行うことができます。また、宇宙港の使用できる星では、「艦隊編成（P.42)」を行うことができます。

【操作】 ①メニュー選択の共通操作にしたがって「占領」を選択します。

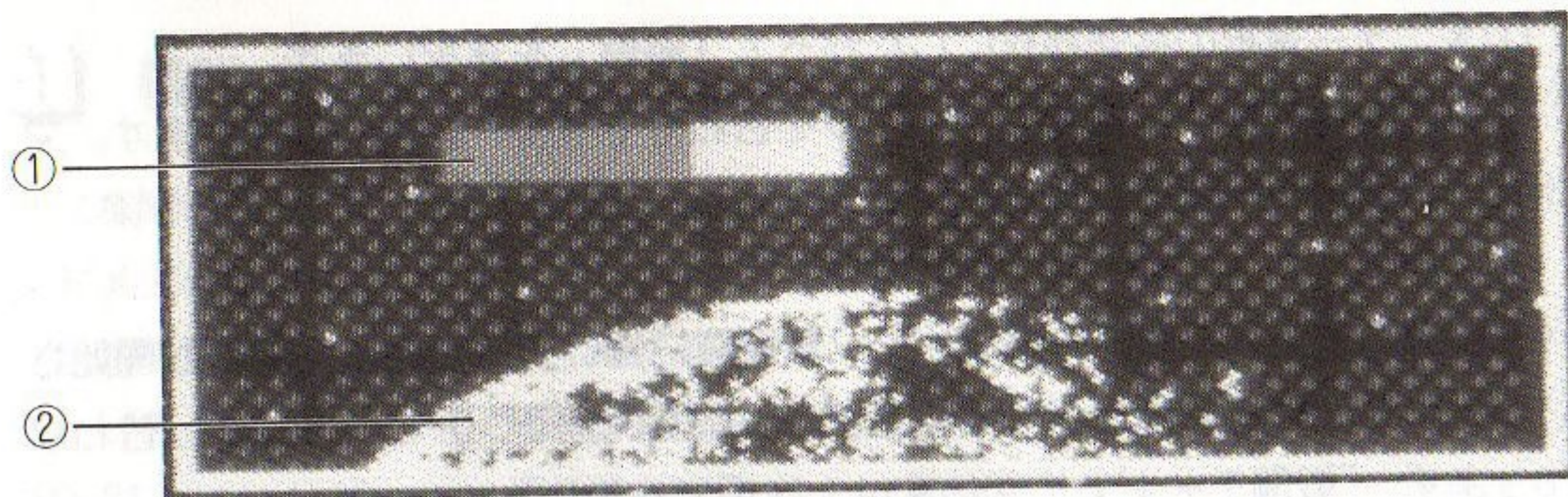
②占領を行いたい星系にカーソルを合わせてリターンキーを押します。マウス使用時は、左クリックします。

③［進行（f・5 or f・10)］を選択します。

④②で指定した星系まで移動します。

目標の星系に到達した段階で占領行動を開始します。

⑤占領行動を開始すると、ビュースクリーンに艦隊の数（上のグラフ）と星系の防御レベル（下のグラフ）のゲージが表示されます。防御レベルがゼロになるとその星系を占領したことになり、メッセージ表示部に「占領を完了しました」とメッセージが表示されます。

《占領行動時の星系の防御レベル表示》

①艦隊数　②星系の防御レベル

● **「補充」**

戦闘などで数少なくなった艦隊の艦船を補充する場合に使うメニューです。このコマンドは自国のネットワークにつながっている、宇宙港が使用可能な星（水色の円に赤い線が入っている星）の上に艦隊がいないと実行できません。

補充を行なうためには、補充したい艦船があらかじめ生産されてストックされていることが必要です。また、在庫がある場合も艦隊を設定したときの艦船数までしか補充できません。たとえば「戦艦10」「高速艦10」「巡洋艦10」「強襲艦10」「偵察艦10」の艦隊が、戦闘により各艦船とも2隻ずつしか残らなかったとします。この場合、各艦船とも初期設定の10隻までしか補充ができないということです。ただし、1隻でも艦船が残っていれば、残り99%を補充してもその艦隊の戦闘経験値は継続されます。

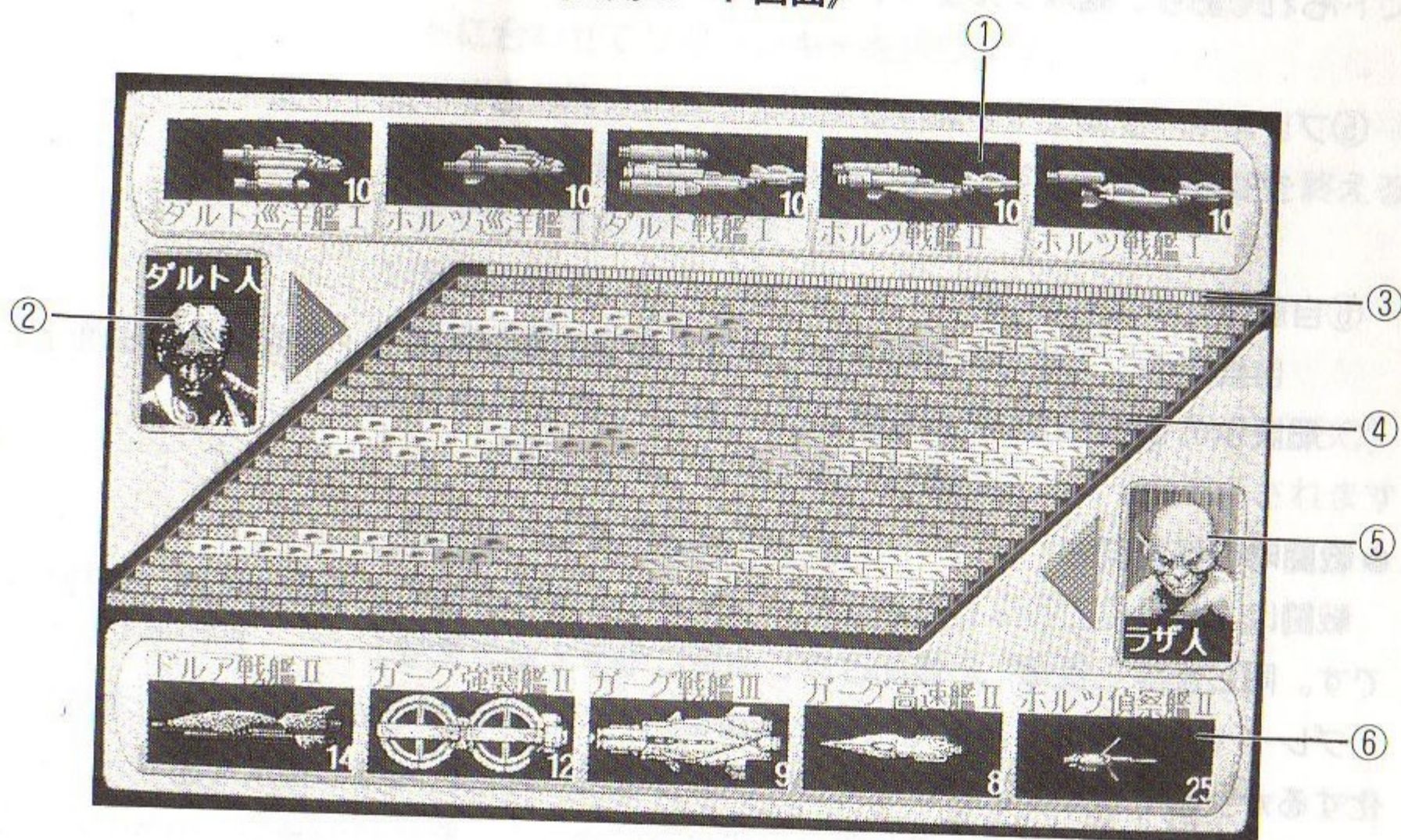
● **「解体」**

艦隊を再度編成し直す場合に使うメニューです。このコマンドは自国のネットワークにつながっている、宇宙港が使用可能な星（水色の円に赤い線が入っている星）の上に艦隊がいないと実行できません。

ゲームスタート時に設定した艦隊は、どうしても艦船の数が少なくなります。このまだと戦闘になっても勝ち目がないと判断した場合は、１度艦隊を解体して再度編成し直すのも一つの手です。この場合、艦隊の戦闘経験値はゼロからのスタートになります。

2) 戦闘モード

移動中に敵艦隊と重なるような方向に動こうとすると、画面は戦闘画面に切り替わり、戦闘が開始されます。戦闘の指示は艦種単位で行なわれます。この戦闘は、どちらかが全滅するか、時間切れになるまで続けられます。

《戦闘モード画面》

①敵艦隊のシルエット
②敵宇宙人シルエット
③戦闘タイムバー
④戦闘ディスプレイ
⑤プレイヤーシルエット
⑥自艦隊シルエット

【戦闘モード画面の見方】

①敵艦隊シルエット

右から艦隊の先頭、２列目……、という順番に表示されています。シルエット内の数値は艦船数です。数値の色は画面上の艦船表示の色と対応しています。

②敵宇宙人シルエット

敵の宇宙人の顔が表示されます。

③戦闘タイムバー

グリーンのバーがゼロになっても決着がつかない場合は、そこでこのターンの戦闘は終了します。

④戦闘ディスプレイ

具体的な戦闘はここで表示されます。１つのコマが１隻の船を表わしており、プレイヤー種族ごとにそのシルエットが決まっています。コマの色は艦種ごとに分けられており、艦隊シルエットの艦船数の色と対応しています。

⑤プレイヤーシルエット

プレイヤーの担当している宇宙人の顔が表示されます。

⑥自艦隊シルエット

自艦隊のシルエットが表示されます。数値は艦船数です。数値の色は画面上の艦船表示の色と対応しています。

●戦闘時の移動概念

戦闘は１隻単位で行なわれますが、プレイヤーが指示を出せるのは部隊（艦種）単位です。同じ部隊（種類）の艦船は同じ命令に沿って動きます。

プレイヤーが部隊に対して出せる命令は「どこに移動するか」「どのような陣型に変化するか」の２つです。プレイヤーがある部隊に、移動と陣型の指示を出すと、その部隊に所属する艦船は、その最終移動目標地点に向って、開始時の陣型を指示された陣型へと変化させながら移動していきます。

移動速度が速い（数値が小さい）船ほど高速に動くことができます。

移動方向に艦船（敵味方に関係なく）がいると、その船は相手がそこから動くまで移動できません。そのため、移動と陣型の指示は、渋滞が起きないように考えて出さなければいけません。

●移動の操作

・艦隊は、戦闘開始時には、艦隊編成時に指定した戦闘配置フォーメーションに従って並んでいます。
・プレイヤーは部隊ごとに「どこに」「どのような陣型で」移動させるかを指示します。
・戦闘が開始された後でも自由に移動の再設定ができます。

【操作】

・キーボード使用時

①戦闘モード画面が表示されたら［ESC］キーを押します。
②自艦隊メニューが表示されます。
メニュー選択の共通操作にしたがって、フォーメーションを変更したい任意の艦隊を選択します。
③移動後のフォーメーションウインドウが表示されます。
カーソルキー、またはテンキーを使って移動後にとりたいフォーメーションを選択します。
④戦闘エリアに移動先のポイント指定カーソルが表示されます。
⑤カーソルキー、またはテンキーでカーソルを移動終了ポイントに合わせてリターンキーを押します。
⑥再び自艦隊メニューが表示されます。
フォーメーションを変更したいすべての艦隊の指定を終えるまで②〜⑤の操作を繰り返します。
⑦設定を終了したら［ESC］キーを押します。
⑧戦闘が開始されます。
⑨戦闘開始後に移動の再設定を行ないたい場合は［ESC］キーを押します。すると再び自艦隊メニューが表示されますから②〜⑧を繰返します。

・マウス使用時

①戦闘モード画面が表示されたら、左クリックします。
②自艦隊メニューが表示されます。
メニュー選択の共通操作にしたがって、フォーメーションを変更したい任意の艦隊名の項目にカーソルを合わせて左クリックします。
③移動後のフォーメーションウインドウが表示されます。
移動後にとりたいフォーメーションが表示されている項目にカーソルを合わせて左クリックします。
④戦闘エリアに移動先のポイント指定カーソルが表示されます。

ご注意

1）このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは法律により禁止されています。

2）このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。

3）この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。

4）内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。

5）運用した結果については、4）項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

商品に関する技術的なお問い合せは…

ユーザーサポート専用電話　092-752-5278
月～金　9：00～12：00　13：00～17：00（祝祭日を除く）

1990年6月　初版1刷発行

〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30